
Le transmédia : un dépassement du médium ?

Karleen Grouppierre



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/appareil/2403>

DOI : 10.4000/appareil.2403

ISSN : 2101-0714

Éditeur

MSH Paris Nord

Référence électronique

Karleen Grouppierre, « Le transmédia : un dépassement du médium ? », *Appareil* [En ligne], 18 | 2017, mis en ligne le 19 septembre 2017, consulté le 30 juillet 2020. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/2403> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.2403>

Ce document a été généré automatiquement le 30 juillet 2020.



Appareil est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Le transmédia : un dépassement du médium ?

Karleen Groupierre

Introduction

- 1 Dans un monde où les technologies numériques innovantes se démocratisent, où le jeu vidéo, les projets de réalité virtuelle peuvent porter le nom d'œuvre d'art, apparaissent également des œuvres immersives déployées sur de multiples supports, des créations polymorphes qui sont à la fois films, jeux, installations artistiques, performances, concerts, etc. : les transmédiâs de fiction¹.
- 2 Nous définirons les fictions transmédiâs comme « un ensemble de médias ou d'œuvres bâtissant conjointement une histoire fictionnelle globale et cohérente, qui sera diffusée de manière coordonnée et synchrone et présentée comme un tout à un public choisi ». De plus, nous considérerons, dans ce texte, que cet ensemble peut lui-même être envisagé comme une œuvre essentiellement narrative se déployant sur différents médiums.
- 3 Une pléthore de termes, souvent utilisés de manière interchangeable, inonde le monde des créations pluri-médias. Cependant, nous verrons que le transmédia n'est pas du multimédia, pas plus que ne l'est le cross-média. Dans ce foisonnement de termes, et en nous appuyant sur différents exemples d'œuvres transmédiâs, nous proposerons une cartographie sémantique des principales formes de créations transmédiâs.
- 4 À partir de cette catégorisation, nous observerons de quelle manière le concept de médium peut être remis en question dans une œuvre transmédia (en particulier dans le cadre de la relation de l'artiste à l'œuvre et dans le cas où la nature d'un médium forme une œuvre transmédia).
- 5 Certains modes de création transmédia amènent l'auteur à créer sans limites de support et en relation avec le public. Ces œuvres transmédiâs impliquent-elles une transformation de l'usage du médium dans la création artistique ?

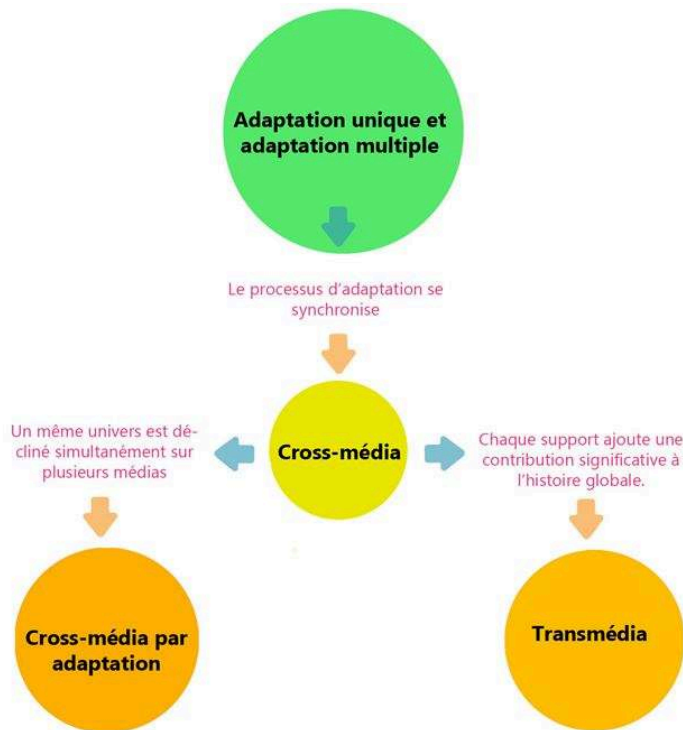
- 6 Enfin, nous nous interrogerons sur la possibilité de l'émergence d'un nouveau genre, défini notamment par une nouvelle médiumnité : le *trans-art*, un mode de création polymorphe renouvelant les processus de création de l'auteur comme le rapport du spectateur à l'œuvre.

Approche d'un médium transmédia

- 7 L'apparition de ce type de fictions s'est faite progressivement, dans le sillage des *adaptations*. On observe dans un premier temps que le processus d'adaptation unique, d'un film à un jeu ou d'un conte à un film, tel que le conte *Peau d'âne* adapté en film par Jacques Demy, a tendance à se multiplier. On voit alors apparaître de plus en plus d'adaptations multiples, telles les très nombreuses interprétations de *Blanche Neige*, du roman érotique pour adulte à la pièce de théâtre contemporain, en passant par le film de Disney. On pourra remarquer que ce processus d'adaptation commence à se synchroniser, donnant naissance aux premières fictions dites « cross-média ».
- 8 Toutefois, des différences se font jour qui vont permettre de définir plus précisément l'objet cross-média en lui-même. En effet, dans une adaptation, l'auteur transpose l'histoire d'un support à un autre, mais cette transposition reste très libre ; il peut choisir son médium de prédilection, changer le cours ou la fin de l'histoire originale ou encore la destiner à public très différent. Les adaptations conduisent à une véritable remise en œuvre du sujet. L'univers imaginaire pourra être très différent d'un support à un autre. C'est le cas, par exemple, des multiples adaptations de la *Belle et la Bête*, ou encore de *La Petite Sirène* (qui ne meurt pas dans la version de Disney). Ces particularités permettent de distinguer la fiction cross-média des adaptations multiples :
- 9 La fiction cross-média est un ensemble de médias constitutif d'un même univers imaginaire global et cohérent qui est diffusé de manière coordonnée et synchrone, et présenté comme un tout à un public choisi².
- 10 Mais, si l'ensemble des créations cross-média répond à cette définition très générale, on observe tout de même de grandes différences d'une création à une autre, différences qui définissent plusieurs sous-catégories de cross-média. Ainsi, en 2008, Romain Gandia proposa-t-il de distinguer les « cross-média par adaptation » dans lesquels, principalement dans une démarche de commercialisation, on se contente d'adapter et de réadapter une histoire ou des pans de celle-ci sur différents médias. C'est le cas de nombreuses fictions pour jeune public telles qu'*Arthur et les Minimoys*, *Totally Spies*, etc.
- 11 À première vue, le cross-média peut apparaître comme un mode de production répondant principalement à des problématiques commerciales et à des enjeux financiers (déclinaison systématique, produits dérivés, etc.) au détriment de la liberté créative des auteurs. Si ces productions de contenu fictionnel ne semblent pas permettre l'émergence d'une nouvelle médiumnité, nous verrons cependant que ce n'est pas le cas de toutes les formes de réalisations cross-médias.
- 12 En effet, à l'opposé de ces « cross-médias par adaptation », on voit aussi émerger une catégorie de cross-médias plus complexes et souvent plus riches dans laquelle chaque support ajoute quelque chose à la fiction globale : les transmédias.
- 13 Cette sous-catégorie de cross-médias correspond globalement à la définition de « transmedia storytelling » de Jenkins (2006), c'est-à-dire à une « histoire transmédia

[qui] se déploie au travers de multiples supports, avec chaque nouvel élément apportant une contribution caractéristique et précieuse à l'ensemble³ ».

Figure 1 : Représentation de la typologie du cross-média



Sources : Karleen Groupierre, 2012

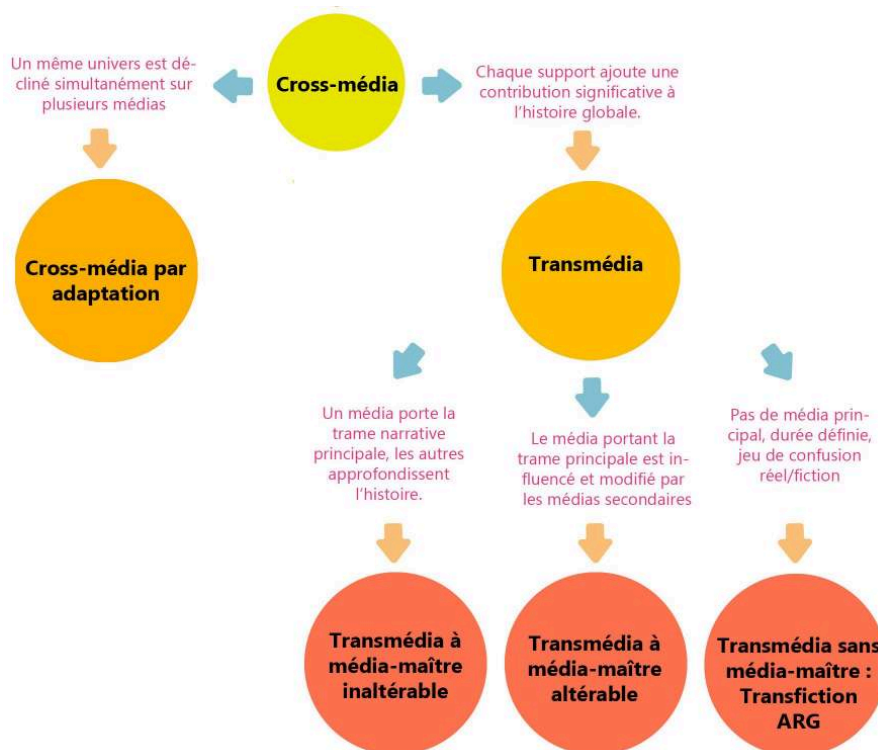
- 14 Cette définition généraliste permet de caractériser l'ensemble des projets transmédiés, par opposition aux projets de cross-média par adaptation. Néanmoins, les projets transmédiés répondant à cette définition présentent parfois de grandes différences. Certains théoriciens suggèrent d'autres points de vue pour définir le transmédia. C'est le cas de Christy Dena qui propose le terme de « *transfiction* » pour qualifier le transmédia conçu comme une histoire qui, pour être complète, est dépendante de toutes les pièces réparties sur les différents supports⁴. Franck Rose quant à lui place le spectateur et son ressenti au centre de ses recherches, partant du postulat selon lequel les gens veulent être immergés dans une fiction⁵. Il définit le transmédia comme une fiction dont chaque support permet d'immerger davantage le spectateur dans une histoire :
- 15 Un nouveau type de récit émerge : il est non linéaire, il est participatif, souvent comme un jeu (*gamelike*), et il est conçu avant tout pour être immersif. C'est le « *deep-media* » : des histoires qui ne sont pas seulement divertissantes, mais immersives, qui vous emportent plus loin que le drame télévisé d'une heure, plus loin que le film de deux heures ou le spot de trente secondes ne le permettent⁶.
- 16 Il oppose ainsi le « *deep media* » au « *mass media* » : « Nous vivons dans une période où deux modes de culture populaire rivalisent : la passivité contre la participation. Les médias de masse par rapport aux *deep medias*⁷ ».

- 17 Ces différentes approches du transmédia, relatives à certains points de vue, peuvent nous amener à penser que, tout comme il existe deux sortes de cross-média (par adaptation et transmédia), le transmédia possède aussi plusieurs formes. On voit en effet émerger, d'un transmédia à un autre, des différences évidentes notamment dans la façon dont la narration exploite les différents médias porteurs de la fiction. En réponse à cette supposition, nous proposerons trois sous-catégories de transmédiats qui correspondent toutes à la définition généraliste proposée par H. Jenkins (2006), mais possèdent chacune ses particularités propres.

Trois médiumnités pour trois sous-catégories de transmédia ?

- 18 Si la fiction transmédia peut être définie comme un ensemble de médias ou d'œuvres bâtissant conjointement une histoire fictionnelle globale et cohérente, qui sera diffusée de manière coordonnée et synchrone et présentée comme un tout à un public choisi, nous distinguerons tout de même trois sous-catégories de transmédia, dont chacune propose une approche différente du support devenant médium : les transmédiats à média maître inaltérable, les transmédiats à média maître altérable, et les transmédiats sans média maître.

Figure 2. Représentation de la typologie du cross-média et du transmédia

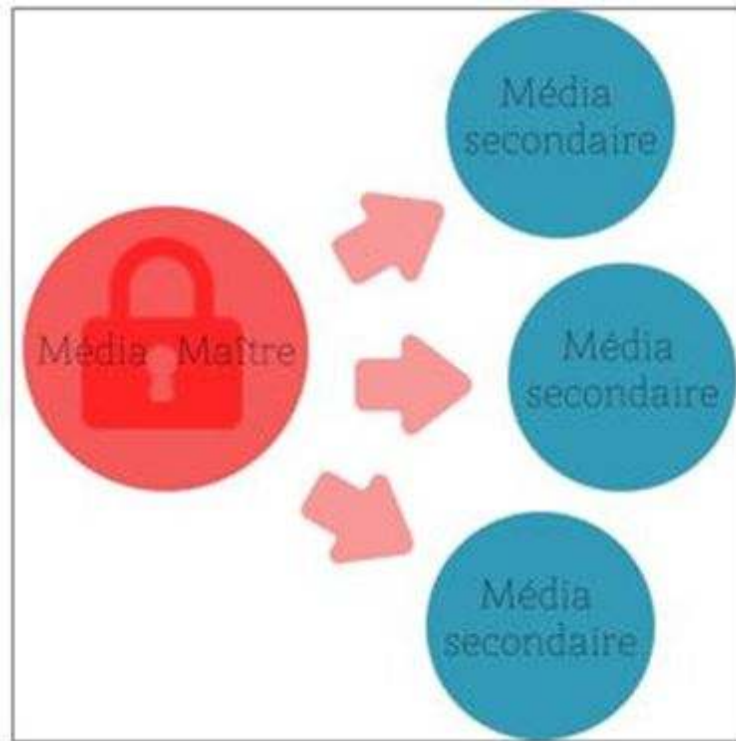


Source : Karleen Groupier, 2012

Les transmédiâs à média maître inaltérable : un contournement de la résistance du médium ?

- 19 Il s'agit d'une forme de création transmédia, comme l'a définie H. Jenkins, mais dont la trame narrative principale se déploie sur un seul et unique média (média maître). Ce média maître, souvent réalisé en premier, porte à lui seul une fiction complète et compréhensible sans avoir recours à d'autres médias.
- 20 Toutes les autres ramifications de l'histoire, déclinées sur d'autres supports, permettent d'approfondir et/ou de compléter l'histoire portée par le média maître. Ces médias secondaires ont aussi souvent pour but d'intégrer davantage la fiction dans le quotidien du public, mais parmi ces autres médias aucun ne peut influencer ou modifier ce qui est raconté par le média maître ; il est inaltérable (narrativement parlant).
- 21 C'est le cas du transmédia *L'ombre rose*⁸. Le média maître est le roman du même nom qui raconte l'histoire de deux adolescents, Alkan et Ciana, dans un monde où les ombres sont colorées. Dans ce monde, chaque espèce a une ombre d'une couleur différente : brune ou grise pour les humains, bleue pour les chiens, orange pour les lapins, etc. Cependant, pour une raison inconnue et à la suite de l'obscur décès de sa mère, Alkan s'est réveillé un matin avec une ombre rose comme celles des cochons. Il porte depuis cette ombre comme une malédiction, et tente d'avancer malgré ce handicap. La jeune et insouciante Ciana, quant à elle, vit très mal le fait de devoir étudier aux côtés de cette personne à l'ombre de cochon qui la met très mal à l'aise, jusqu'au jour où un événement pour le moins étrange bouleverse sa vie et l'oblige à demander l'aide d'Alkan. Les deux héros se lancent ainsi dans une enquête fantastique dans le but de découvrir la véritable nature de cette ombre rose.
- 22 Cette histoire, déjà pré-écrite, est le média maître et ne sera pas influencée en retour par les autres médias (secondaires) mis en place pour porter la fiction. De plus, le roman peut se suffire à lui-même, aucun autre élément n'est indispensable.
- 23 Ce média maître est accompagné de six médias secondaires : deux installations interactives, un site internet, une série d'animations, des textes illustrés et un court-métrage, qui permettent de transporter l'univers de la série dans l'espace de vie du public en rendant la fiction plus présente.
- 24 Dans ce transmédia, l'installation *Miroir*⁹, permet d'expérimenter « pour de vrai » un objet magique que les héros du roman découvrent lors de leurs voyages. La série d'animation *Odette Ilda et Gasparine* permet de connaître un peu mieux trois personnages secondaires du roman, le court-métrage *Lume* explique la genèse du monde des ombres, etc. Ainsi, tous les médias secondaires pourraient être considérés comme autant de points d'ancrage d'un univers fictionnel dans le quotidien des spectateurs via des supports (livre, *smart phone*, PC, etc.) faisant partie intégrante de leur vie.
- 25 Tous ces médias annexes, diffusés en même temps que les chapitres du roman, participent à la création de l'univers *L'ombre rose* et sont directement nourris par le média maître. Cependant, ils ne permettent pas au public d'influencer ce qui se passera dans le prochain chapitre du roman ; quelles que soient les interactions entre le public et les médias secondaires, le média maître reste verrouillé. La structure des transmédiâs à média maître inaltérable pourrait donc être représentée de cette façon :

Figure 3. Schéma de la structure d'un transmédia à média maître inaltérable



Source : Karleen Groupierre, 2012

- 26 Dans cette forme de transmédia, les liens narratifs inter-médias ne se font que dans un sens : du média maître vers les médias secondaires. Il s'agit de la forme transmédia la plus répandue, car, étant plus limitée en terme d'interactions entre les différents supports, sa mise en place est moins périlleuse financièrement parlant, et la cohérence narrative est plus facilement conservée grâce à cette inaltérabilité du média maître.
- 27 Notons que les transmédiâs à média maître non altérable peuvent, parfois, être assez proches des cross-média par adaptation. Si l'on se fie à la définition d'Henry Jenkins, la nuance entre les deux peut parfois résider dans le jugement de chacun concernant ce qui constitue une « contribution significative », ou non, apportée par les différents médias. Ces nuances sont assez subtiles et dépendent de la sensibilité et de la subjectivité de chacun, c'est pourquoi des débats demeurent.
- 28 Pour conclure, une œuvre de transmédia à média maître inaltérable sera portée principalement par un média ou une œuvre unique qui ne peuvent pas être influencés ni modifiés durant leur période de diffusion. Les autres médias, secondaires, sont liés au média maître et permettent de compléter ou d'étendre la fiction globale dans le but de l'intégrer au quotidien réel du spectateur.
- 29 Dans un élan de création artistique, tous ces médias deviennent le médium de création de l'artiste transmédia. Ce mode de création engendre un renouvellement du rapport de l'artiste à son (ses) médium(s), comme si l'artiste ne pouvant se contenter des spécificités du médium initial (celui de l'œuvre maîtresse), ne pouvant se restreindre à exprimer son art sous la contrainte de la nature d'un seul médium, s'autorisait à étendre son art simultanément via plusieurs médiums.

- 30 De cette manière, l'artiste apporte de nouvelles dimensions à son œuvre par l'intermédiaire des médiums secondaires qui prolongent l'œuvre maîtresse. Cette boulimie créative n'est pas sans rappeler un élan contemporain de notre société de consommation, et la créativité de l'auteur déborde du média maître pour alimenter d'autres médias secondaires. À l'image de cette volonté d'en avoir toujours plus et de consommer de manière illimitée, l'artiste d'un transmédia peut créer sans fin et sans se restreindre à un médium. De cette façon, il contourne la contrainte de résistance de son médium maître (c'est-à-dire « l'opérabilité soit la façon dont on peut l'utiliser¹⁰ »), en intégrant à son œuvre un second médium qui apportera une autre opérabilité apte à accueillir la partie de création que le média maître ne pouvait pas porter. Par exemple, dans *L'ombre rose*, la série d'animation permet de contourner l'aspect « muet et aveugle » du livre (on ne peut que décrire les voix des personnages et leur physique), et permet une représentation son et image des personnages. Notons tout de même que cela aura également pour effet de resserrer le champ d'interprétation du public. Car si chaque médium secondaire apporte une contribution significative à l'ensemble de l'œuvre, l'étend en quelque sorte, en retour, chaque contribution précise et délimite le monde imaginaire du transmédia.

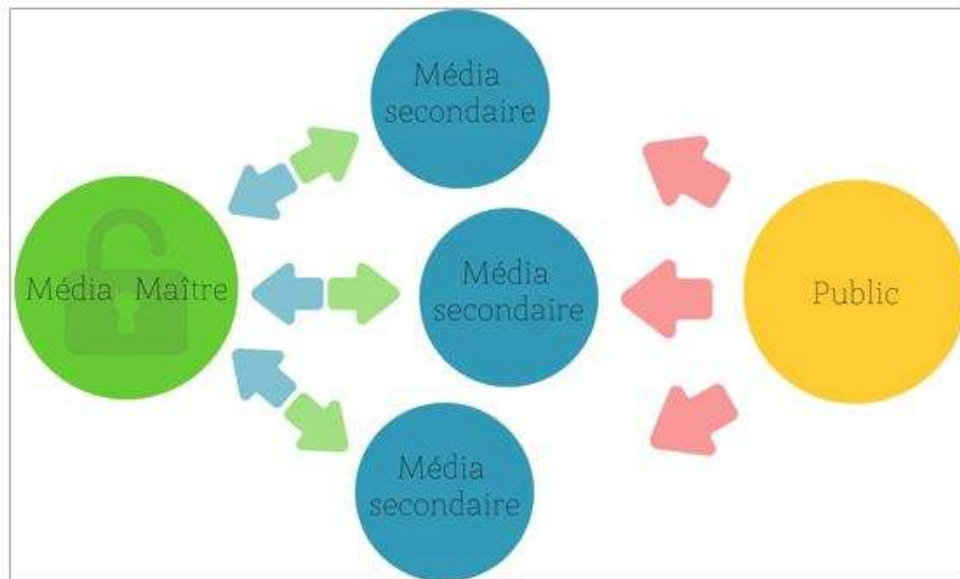
Les transmédiâs à média maître altérable : un réseau de médiums communicants ?

- 31 Tout comme la précédente catégorie, ce transmédia déploie la trame narrative principale sur un seul média (le média/médium maître). Cependant, dans ce cas, les dérivés de l'histoire et de l'univers appliqués à d'autres supports peuvent avoir des influences sur le média principal. C'est-à-dire qu'un fait ou un événement relatif à un média secondaire peut apparaître dans le scénario du média maître. Cela permet aux auteurs de faire interagir entre eux des médias différents, mais porteurs de la même histoire. Le scénariste, par exemple, pourra, dans un épisode du média maître, faire allusion à un fait (événement, incident de fiction) qui a été créé sur un média secondaire par un autre scénariste ou par le public. En effet, dans ce genre de transmédia, il arrive très souvent que l'un des médias secondaires soit directement lié aux réactions du public. Ainsi, le spectateur pourra indirectement (*via* un média secondaire) avoir une influence sur sa fiction préférée.
- 32 C'est le cas du transmédia *Sofia's Diary*¹¹, qui propose au public de suivre la vie et les problèmes de Sofia, une adolescente de dix-sept ans *via* le réseau social Bebo et une série (*web* et *TV*). D'autres médias intégrés à la fiction (magazines, sites internet, etc.) complètent l'univers de *Sofia's Diary*. Ce transmédia plein de dilemmes amicaux et amoureux a pour média principal la série : c'est elle qui offre au public la trame principale de la fiction. Or, dans cette série, le public est amené à conseiller Sofia sur ses choix, notamment en lui envoyant des textos, ou en laissant des commentaires sur le réseau qui seront pris en compte dans la suite de la série. Ainsi, chaque spectateur aura la sensation de faire partie de la fiction.
- 33 L'intervention du public crée des rétroactions narratives entre un support et un autre et, potentiellement, entre un support réel (une rencontre de *fan* par exemple) et un univers virtuel persistant (le MMORPG), car les deux supports (réel et virtuel) appartiennent à une même fiction. Cela offre au spectateur un pouvoir d'action non négligeable sur la fiction qui lui donnera la sensation d'y être intégré. Il en résultera

une sensation de réalité : « si mes actions réelles ont des conséquences sur les choix de mon héros, alors celui-ci semble plus vrai. »

- 34 La structure de cette catégorie de transmédia peut être représentée par le schéma ci-dessous :

Figure 4. Schéma de la structure d'un transmédia à média maître altérable



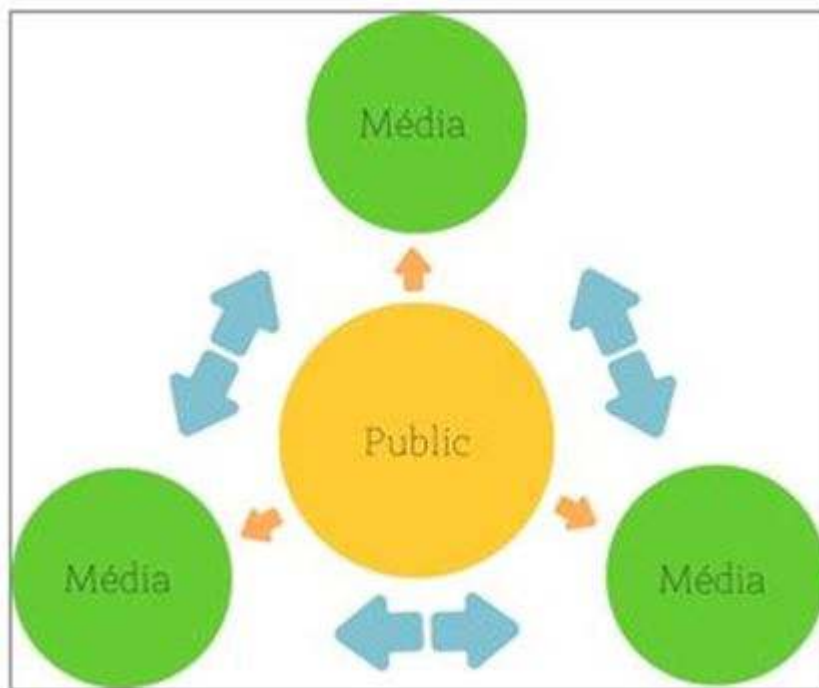
Source : Karleen Groupierre, 2012

- 35 Pour résumer, le transmédia à média maître altérable est une œuvre portée principalement par un média unique qui peut être influencée ou modifiée, durant sa période de diffusion, par ce qui se passe au niveau médias secondaires. Les autres médias, secondaires, sont liés au média maître, influencent celui-ci et permettent de compléter ou d'étendre la fiction globale dans le but de l'intégrer au quotidien réel du spectateur. Notons que les événements, portés par un média secondaire, qui influencent le média maître peuvent avoir pour origine l'auteur (choix narratif) comme le spectateur (interaction avec le média secondaire).
- 36 Ces transmédiats sont plus difficiles à mettre en place, car ils demandent un effort de synchronisation supplémentaire entre les différents médias, obligeant ainsi l'auteur à travailler avec un médium évolutif qui pourra changer dans le temps. L'artiste a le devoir de faire évoluer son œuvre en fonction des actions du public ou des rebondissements fictionnels ayant lieu dans tous les médiums porteurs de l'œuvre. Aussi certaines évolutions d'un médium secondaire auront-elles des conséquences sur la suite de la création de l'auteur. Il travaille donc en réaction à des médiums poreux, c'est-à-dire qui échappent un peu à son contrôle total et peuvent être influencés par des éléments extérieurs à l'œuvre initialement créée.
- 37 Cette forme de transmédia semble également offrir des possibilités de créations nouvelles, notamment grâce aux jeux narratifs réalisables entre les différents médias qui amènent l'artiste à créer, non plus une œuvre via plusieurs médiums distincts, mais un réseau médiumnique, une œuvre réticulaire, portée par plusieurs médiums communicants les uns avec les autres.

Transmédiass sans média maître : un nouveau médium composite ?

- 38 Le transmédia sans média maître est une fiction transmédia dans laquelle tous les supports s'assemblent comme dans un puzzle pour constituer une histoire cohérente et intégrée au quotidien réel du spectateur. Le spectateur d'un tel transmédia est donc obligé de naviguer sur l'ensemble des supports pour saisir l'histoire fictionnelle.
- 39 Ce troisième type correspond à la définition de « *transfiction*¹² » proposée par Christy Dena ; ces transmédiass sont aussi communément nommés « fiction totale ». Tous les médias doivent être combinés pour former une fiction unique, ce qui a pour conséquence de faire disparaître un éventuel média maître : aucun média ne peut être exploré seul et aucun ne sera le principal. Chaque média est dépendant de l'ensemble. Cela crée des structures narratives complexes. Notons que certaines de ces transfictions peuvent en apparence posséder un média maître (un site internet rassemblant l'ensemble de la communauté, par exemple) ; cependant, il s'agit d'un média prioritaire par rapport à l'usage et non par rapport à la fiction elle-même : pour vivre la fiction, le public utilisera continuellement ce média ; seulement, il n'est pas plus porteur d'histoire ou de sens que les autres. Ainsi, quels que soient les degrés d'usages des différents médias d'une transfiction, ils sont tous conjointement supports de l'œuvre.
- 40 Il s'agit généralement d'une aventure hybridant le réel et l'imaginaire dans le but d'immerger le spectateur, jusqu'au point où il pourrait confondre réel et fiction, ou jeu et hors-jeu.
- 41 Dans ce type de transmédia, le réel pourrait alors être considéré comme un support de la fiction à part entière. Ce type de transmédia permet une histoire *de toutes pièces*. L'espace réel, les réseaux sociaux, les mondes de synthèses (MMOG) sont autant de supports de la narration au service de la fiction. Les différents supports et médias mis en place sont généralement assemblés pour *faire comme si* le rêve était vrai. La plupart des ARGs (Alternate Reality Game¹³), utilisant différents médias, correspondent à ce type de transmédia.
- 42 La structure de cette catégorie de transmédia peut être représentée par le schéma ci-contre :

Figure 5. Schéma de la structure d'un transmédia sans média maître



Source : Karleen Groupierre, 2012

- 43 C'est le cas du transmédia « *Ghost Invaders – Les Mystères de la Basilique*¹⁴ », une œuvre ARG d'une durée d'un mois, créée par deux artistes françaises. Cette fiction immersive avait pour but de faire découvrir le patrimoine culturel et historique de la ville de Saint-Denis (93). Les joueurs devaient mener l'enquête dans la ville (Musée D'art et d'Histoire, Basilique, rues du centre-ville, office du tourisme, chez quelques commerçants) et via différents médias réels ou virtuels (presse locale, radio, sites internet, téléphonie, etc.) dans le but de renvoyer des fantômes des siècles passés dans le monde de l'au-delà. La ville de Saint-Denis est une ville très riche en histoire, et la Basilique abrite les tombeaux des rois de France. Durant tout le mois d'avril 2012, des installations illusions étaient disposées dans la ville et ses monuments permettant au public de rencontrer les fantômes de personnes ayant réellement vécu ou ayant leurs tombeaux à Saint-Denis, tels que le roi Dagobert, ou encore Louis XVII. Plusieurs événements (concerts, parades, visites spéciales, etc.), souvent perturbés par les fantômes, ont été organisés tout au long du mois de jeu.

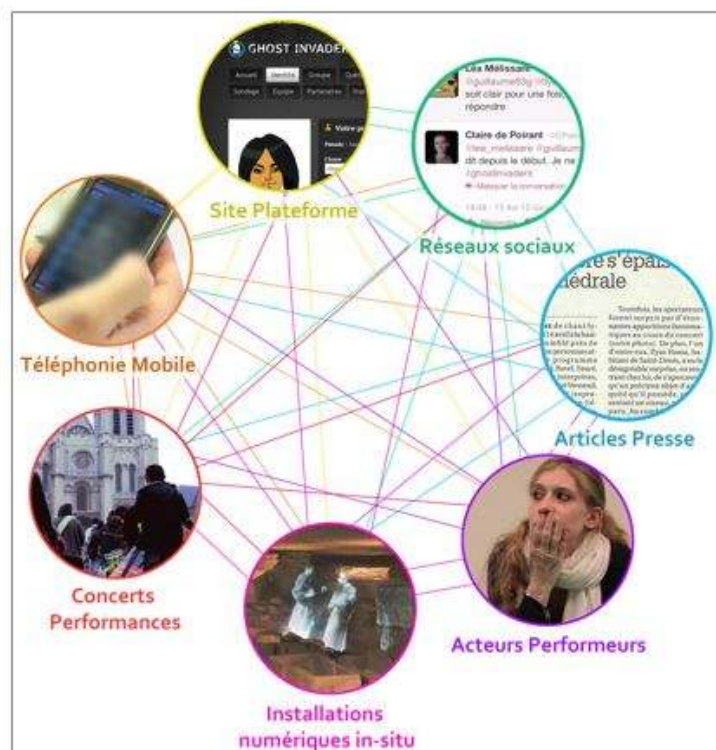
Figure 6. Installation vidéo et sonore dans la Basilique de Saint-Denis



Sources : Karleen Groupierre, 2012

- 44 Aidés par des personnages augmentés¹⁵, les joueurs devaient naviguer sur les différents supports afin de reconstituer la fiction et de résoudre l'enquête. Ils pouvaient également recevoir des SMS ou des appels ; échanger avec les personnages augmentés et les Dyonisiens (commerçants, médiateurs culturels...) impliqués dans le jeu ; jouer à s'immerger dans une enquête fictionnelle laissant parfois le doute entre jeu et réalité.

Figure 7. Structure du transmédia sans média maître



Source : Ghost Invaders - Les Mystères de la Basilique, 2012

- 45 Ce type de transmédia conduit de nouveau à s'interroger sur la nature du médium. Comme dans les transmédiats à média maître altérable, nous sommes face à un réseau de médiums communicants assemblés, mais en plus, la réalité est sublimée pour être en partie intégrée à l'œuvre, devenant à son tour une part de ce réseau de médiums connectés. De plus, le public devient un moteur de l'œuvre, car le fil narratif de celle-ci ne se déroule que grâce aux actions des participants, ce qui peut nous amener à supposer que l'artiste devra composer avec son public et en réaction à son public. Ainsi, les transmédiats sans média maître sont portés par un réseau médiumnique qui ne fait sens que par la navigation du public dans la fiction. En d'autres termes, nous sommes face à une œuvre qui se révèle et se complète grâce à la manière dont le public l'explore. Cette forme de création impose à l'auteur de créer en réaction et dans l'attente des actions du public. Peut-on alors considérer que le public devient une partie de ce réseau médiumnique porteur de l'œuvre ?
- 46 Par ailleurs, à la façon des matériaux composites industriels¹⁶, les médiums constituant l'œuvre s'assemblent pour offrir des propriétés nouvelles que les composants seuls ne possédaient pas. Nous pouvons donc avancer que des médiums assemblés forment un nouveau *médium composite*, capable de porter une création évolutive dans le temps et en fonction de son public.

- 47 Par ailleurs, notons que certaines réalisations transmédiées peuvent présenter des variantes ; on peut trouver, par exemple, deux « médias altérables » (qui peuvent se modifier l'un l'autre), qui forment à eux deux un bloc média maître inaltérable. C'est le cas du transmédia « *Wakfu*¹⁷ » dans lequel il y a des rétroactions narratives entre le jeu en ligne et la série TV, ces deux éléments formant indépendamment un cœur inaltérable dont sont issues les autres créations du même univers (BD, Art Book, jeux, etc.).
- 48 Ainsi les variantes de ces trois catégories de transmédia peuvent-elles être nombreuses, et certains projets transmédiés appartenir à plusieurs sous-catégories soit parce qu'ils ont évolué dans le temps d'une catégorie à une autre, soit parce qu'ils présentent des particularités faisant d'eux des projets hybrides. Cela peut nous amener à penser que la médiumnité d'un transmédia peut donc être variable selon la structure de l'œuvre finale.

Le processus de création transmédia : vers une *médiumnité floue* ?

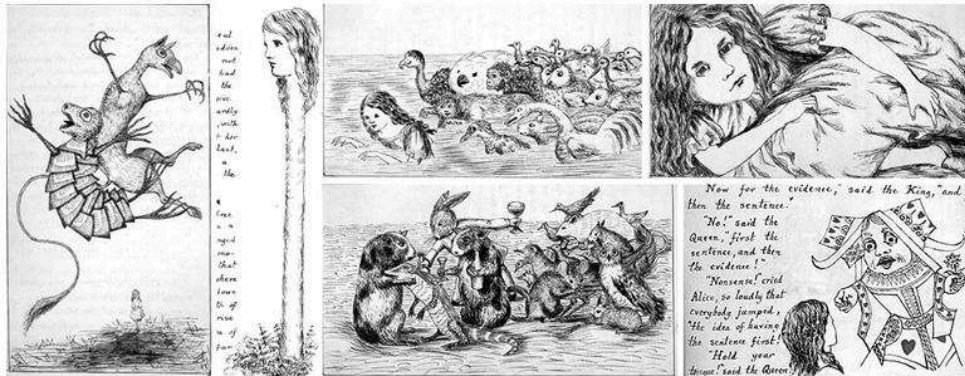
Multiples médiums pour un auteur polytechnique

- 49 Le transmédia fait appel, par définition, à plusieurs médias qui portent conjointement une même réalisation. L'artiste transmédia devra donc dépasser son médium de prédilection pour étendre sa création à plusieurs médiums.
- 50 Il semble important, dans un premier temps, d'attirer l'attention sur le fait que l'usage de plusieurs formes d'expressions artistiques pour exprimer une même fiction n'est pas apparu avec le transmédia. Dès 1764, Johann Gottfried von Herder pense à « des œuvres où la poésie, la musique, l'action et la décoration ne feraient qu'un¹⁸ », arrivent ensuite les concepts d'« art total » (Wagner) et d'« intermédialité » (Higgins¹⁹) qui donneront naissance à ce que j'ai nommé des *œuvres composites*, des réalisations qui, comme le transmédia, mêlent plusieurs arts : vidéos, acteurs, danse, musique²⁰. Pourtant, si le rapprochement de ces créations avec le transmédia est évident, ces dernières ne sont pas des transmédiés, car l'œuvre composite est une réalisation unique dans laquelle sera intégrée, à un instant donné, de la danse, de la vidéo, etc. Il s'agit d'une superposition de pratiques et de créations dans un temps et un espace donné, alors que le transmédia est un art de la multiplicité, il intègre plusieurs œuvres, parfois disposées dans des espaces variés et à des instants différents. Seule l'expression d'émotions et d'une histoire par le biais de plusieurs formes d'arts est commune à ces deux modes de création. Ainsi, contrairement aux transmédiés, le multimédia ne permet pas de dissocier différents éléments de la fiction dans un registre spatio-temporel, tout sera consommé dans un même lieu et en même temps.
- 51 Toutefois, la démarche de certains artistes polytechniques, qui créent sans frontières de genres ou de supports, annonce déjà très tôt une forme de création transmédia avant l'heure. En effet, de très nombreux artistes, au fil des siècles, ont ressenti l'envie ou le besoin de s'exprimer *via* différentes formes de création artistique. On peut penser à des auteurs polytechniques tels que Léonard de Vinci qui était peintre, sculpteur, architecte, inventeur. Cependant, même si ce maître du XVI^e siècle possédait une palette de médiums riche, il ne créait pas de lien visible (narratif, de sens) entre ses différentes

réalisations. Le cloisonnement naturel demeurait entre les différentes formes artistiques.

- 52 D'autres auteurs polytechniques ont su utiliser plusieurs médiums de leur palette pour servir la même histoire ou le même univers, amorçant dès lors une véritable démarche transmédia. C'est le cas de Lewis Carroll, connu pour être l'auteur d'*Alice au Pays des Merveilles*²¹, qui était aussi photographe, inventeur, illustrateur et mathématicien (et passionné de théâtre et de musique). Il a illustré lui-même le premier manuscrit d'*Alice au Pays des Merveilles* (alors nommé *Alice's Adventures Under Ground*).

Figure 8. Extraits du manuscrit *Alice's Adventures Under Ground*



Source : Lewis Carol, 1864

- 53 Cet auteur s'appliquait à donner vie à un monde étrange. Il est aussi intéressant de noter qu'*Alice* est inspirée d'une personne (réelle), Alice Liddell, souvent sujette des photographies de l'artiste.

Figure 9. Photos de fillettes



De droite à gauche et de haut en bas : Alice Liddell, 1859, Alice Liddell 1858, Beatrice Hatch 1874, Xie Kitchin 1874, Beatrice Mary 1864, Rose Wood 1865, Irene MacDonald, Flo Rankin et Mary McDonald 1864, Thomas Combe 1860, Elizabeth Ley Hussey 1864, Annie Coates 1857, Xie Kitchin 1873.

Source : Photos réalisées par Lewis Carroll

- 54 Pour compléter cet univers, Lewis Carroll a notamment inventé un timbre-poste pour envoyer du courrier « Au pays des merveilles ».

- 55 Le peintre Odilon Redon avait une passion pour la littérature. Ses contes fantastiques, publiés de manière posthume²², forment avec ses peintures de la même période un tout cohérent.

Figure 10. « Le Mystique » par Odilon Redon



SOURCE : OTTERLO, KRÖLLER-MÜLLER MUSEUM, 1880

- 56 Il rêve, il a l'esprit perdu dans le monde incompréhensible. On le voit souvent seul au sein des foules actives, courbé sous des retours, son mystère, et ses larmes. Soit qu'il songe au passé d'une vie qui s'effeuille et tombe, mystérieuse, inconnue, sur son corps qu'elle opprime, soit qu'un tourment l'accable, soit qu'un mal d'infini l'élève encore au faite des aspirations humaines, à l'extrême désir des heures suprêmes et inespérées, il rêve, il rêve toujours.²³
- 57 Nous pourrions citer de nombreux auteurs qui, comme Lewis ou Redon, ont ces pulsions créatrices *trans-arts* et qui dépassent la simple compétence polytechnique pour assembler plusieurs formes de création dans le but de porter un même univers. On se rend compte que ce potentiel *trans-artistique* existait déjà bien avant l'apparition des nouveaux médias numériques et de la narration dite « transmédia ». Cependant, il est possible que cette faculté *trans-artistique* soit de plus en plus présente dans les mœurs des créateurs contemporains probablement aussi parce que la technologie (utilisée dans les arts) est de plus en plus accessible. Il y a encore quelques années, faire un film n'était accessible qu'à une poignée de personnes dont c'était le métier ; aujourd'hui, la démocratisation des outils permet de s'équiper à un coût abordable et de filmer avec une qualité professionnelle. Cela ne signifie pas, pour autant, que n'importe qui peut s'inventer cinéaste, mais la possibilité d'expérimenter ces diverses formes d'expression artistique s'est nettement accrue.
- 58 Ainsi, l'auteur transmédia ne se contente pas d'être polytechnique, il assemble de multiples médiums qui forment, composent, un nouveau médium unique et mouvant, à même de porter une création qui ne sera complète que grâce aux multiples spécificités de ces médiums combinés. De plus, il ne s'agit pas non plus de créer une pièce unique faisant appel à différentes techniques, mais bien de créer une œuvre transmédia elle-

même constituée de plusieurs œuvres autonomes ou semi-autonomes, qui, une fois assemblées, apportent une nouvelle signification. Nous serions donc face à une forme de création qui va au-delà du polytechnique pour devenir *trans-artistique*.

Transmédia : quand tout fait médium

- 59 Si les auteurs contemporains sont des créateurs multi-arts en puissance, il semble que le transmédia soit la forme de création correspondant à ce désir trans-artistique qui les anime. En effet, le transmédia n'apparaît pas comme une évolution technologique et complexe, mais plutôt comme une méthode naturelle d'expression artistique dans l'air du temps. L'artiste, profitant tout simplement des (nouveaux) moyens mis à disposition pour communiquer ou créer une fiction, utilise avec insouciance tout ce qui peut lui permettre de partager son univers avec un public. McLuhan a d'ailleurs fait remarquer que :
- 60 Aujourd'hui, nous commençons à remarquer que les nouveaux médias ne sont pas seulement des gadgets mécaniques pour créer des mondes d'illusion, mais de nouveaux langages possédant des pouvoirs d'expression uniques et novateurs.²⁴
- 61 Un moyen d'expression puissant dont se sont emparés les artistes transmédia. On remarque également qu'il y a derrière la plupart des transmédiats, ce qu'Anthony Roux, un des fondateurs d'Ankama, appelle un « super-créateur ». Il semble effectivement que la cohérence et l'originalité d'un transmédia soient maintenues grâce à l'existence de ce *Maître de la Création*. Une personne, ou une équipe, avec un imaginaire débordant capable de créer un univers cohérent immense, de recréer une société entière gouvernée par de nouvelles règles. C'est le cas de J. R. R. Tolkien, auteur du *Seigneur des Anneaux*, qui a recréé un univers fictionnel complet incluant des dizaines de biographies de personnages, l'invention de plusieurs alphabets imaginaires, et bien d'autres détails formant l'univers global de cette trilogie.
- 62 Ainsi :
- 63 La technique n'impose rien : elle propose, et l'homme dispose, ou compose. [...] les médias nous surprennent toujours : leur usage correspond très rarement à ce que leurs inventeurs avaient imaginé.²⁵
- 64 L'auteur transmédia, en plus d'avoir des compétences polytechniques, saura utiliser et parfois détourner les nouveaux médias numériques qui sont à sa disposition, car chaque nouvelle technologie peut devenir médium.

Une création inter-humains, vers un dépassement du médium ?

- 65 Le transmédia apparaît comme un art du renouvellement, il est une forme de création prise dans le cercle vertueux de l'évolution : les créations des auteurs et les réactions des spectateurs modèlent les techniques et les usages.
- 66 Mais, à leur tour, les innovations technologiques et d'usage influencent les auteurs et les spectateurs, et par conséquent les œuvres. C'est pourquoi il faut envisager la fiction transmédia comme une forme de création encore en mouvement, prise dans le bain bouillonnant d'une culture, comme une manière de créer, d'échanger et de rêver qui n'a de cesse d'évoluer. De la même façon, le médium composite, qui émerge de la combinaison des différents médiums porteurs du transmédia, est évolutif, mouvant ; il

intègre de nouvelles technologies et s'adapte aux envies du créateur comme aux réactions du public. Il y a tout au long d'une fiction transmédia, entre le spectateur et l'auteur, un échange, un dialogue ludique existant au travers de l'œuvre fictionnelle.

- 67 La narration transmédia génère une fiction qui n'est pas ordinaire, une fiction souvent mêlée au réel, une fiction augmentée. L'augmentation de la fiction, c'est-à-dire les multiples supports et l'hybridation d'espaces fictionnels, numériques et réels, a pour but d'emporter le public plus loin dans la fiction, lui proposant une aventure immersive et aussi très souvent participative et interactive. Ces différentes spécificités de la création transmédia nécessitent un renouvellement de la place de l'auteur devenant alors un « directeur omniscient²⁶ », un chef d'orchestre de la fiction, à mi-chemin entre le « maître de poupées²⁷ » et le « fondateur de discursivité » (Foucault) s'appliquant continuellement à protéger la cohérence de sa fiction qui lui échappe sans cesse.
- 68 C'est précisément ce renouvellement du rôle de l'auteur, la nécessité, dans certains transmédiats, de créer en temps réel par rapport aux réactions d'un public, qui exacerbe le potentiel créatif d'un transmédia en imposant au créateur un mode de création d'un nouveau genre. On peut, alors, envisager le transmédia comme une création qui rehausse la créativité de l'auteur, non seulement parce qu'elle inclut diverses formes d'art, mais aussi parce qu'elle incite souvent l'auteur à réagir à sa propre fiction.
- 69 Ce qui me semble également ressortir avec force de l'ensemble des observations sur les œuvres transmédia est l'importance des échanges humains que permet la fiction transmédia. En cela, il serait intéressant de questionner le transmédia par rapport à « *l'esthétique relationnelle* » qu'a théorisée Nicolas Bourriaud consistant « à juger les œuvres d'art en fonction des relations interhumaines qu'elles figurent, produisent ou suscitent²⁸. » En effet, les fictions transmédiats suscitent des relations interhumaines fortes : on pense aux spectateurs qui partagent, échangent et même vivent une histoire collective, à la relation qui peut se créer entre le public et les *personnages augmentés*²⁹, et, bien sûr, au dialogue ludique possible entre les spectateurs et l'auteur. Comme si l'œuvre dépassait son médium pour atteindre l'humain. Il semble alors difficile de réduire la nature du médium d'une telle œuvre à être seulement une matière plastique ou numérique.
- 70 De plus, le transmédia suppose une relation création/réception non linéaire. En 1986, Edmond Couchot voyait déjà dans les « médias » cette rupture de la linéarité :
- 71 Il n'y a plus médiation entre l'auteur d'un énoncé et son destinataire à travers un dispositif de transmission qui ne fait que véhiculer cet énoncé en l'altérant plus ou moins, il y a commutation directe et (plus ou moins) instantanée dans l'espace et dans le temps entre un récepteur devenu émetteur, un émetteur devenu récepteur et un énoncé flottant qui à son tour émet et reçoit.³⁰
- 72 De la même façon, ne peut-on pas considérer aujourd'hui les transmédiats comme un art de la « commutation » ? Dans une fiction transmédia, il y a un espace fictionnel proposé par l'artiste que le public et l'auteur font vivre ensemble, remettant ainsi en cause la frontière créateur/spectateur.
- 73 Le médium peut alors être vu, non plus uniquement comme une matière plastique ou numérique, mais aussi comme un lien flottant. Si la « commutation » fait partie de la matière médiumnique de l'œuvre transmédia, le médium composite n'est plus simplement un agglomérat de matière et de technologies, mais inclut des notions relationnelles. La médiumnité devient floue, dépasse le médium composite jusqu'au point où l'on ne sait plus exactement ce qui relève de l'œuvre ou non.

Conclusion

- 74 Marcel Duchamp disait en 1960, « Je crois qu'aujourd'hui plus que jamais l'Artiste a cette mission para-religieuse à remplir : maintenir allumée la flamme d'une vision intérieure, dont l'œuvre d'art semble être la traduction la plus fidèle pour le profane³¹ ». Pourrait-on envisager le transmédia comme une forme de création artistique répondant à cette mission des auteurs ? Une forme de création plus adaptée à la vision intérieure de certains artistes ?
- 75 Mais le transmédia n'est pas seulement un outil d'expression adapté à des envies d'auteurs, c'est aussi une forme de création résultant des mutations de notre société et de notre usage des nouveaux médias. Une façon de raconter des histoires qui use de tout ce qui fait notre quotidien, comme une manière « d'habiter poétiquement³² » notre réel. Le transmédia, lorsqu'il se répand sur certains supports, permet à la réalité de notre quotidien³³ d'être investie poétiquement par l'imaginaire d'un artiste. Par conséquent, si le transmédia n'est pas une invention pratique, il n'en demeure pas moins une forme de narration et de création renouvelée par de nouveaux usages et une nouvelle manière d'exprimer un monde imaginaire. Ainsi, le transmédia agrandit le champ des possibles de la création d'un auteur, mais renouvelle aussi le rôle de l'auteur.
- 76 Les œuvres transmédias sont constituées d'un ensemble d'œuvres autonomes, mais qui, assemblées, forment un tout nouveau : du *trans-art*. Cette forme de création est portée par un *médium composite*, c'est-à-dire un amalgame de différents médiums assemblés pour former un réseau de médiums communicants. Ce médium composite permet de dépasser la résistance initiale d'un médium unique. De plus, dans certaines œuvres de *trans-art*, l'espace réel et les relations inter-humains (auteur/public, public/public, public/personnages de fiction) prennent une place très importante au point qu'on peut se demander si l'espace réel et le public ne deviennent pas aussi une partie de ce médium composite.
- 77 L'artiste transmédia travaille donc avec un médium multiple qui devra être très réactif, presque vivant, et englober des espaces réels comme le public.
- 78 Le médium portant chacune des œuvres d'un *trans-art* s'efface au profit de l'univers global. Cet ensemble infiniment riche et complexe devient le véritable cœur de l'œuvre. On aura tendance à oublier le support de l'œuvre qui est multiple et changeant pour se concentrer sur le message, les relations, l'univers que l'artiste veut partager. Dans cette forme de création, tout peut faire médium donc, la nature du médium n'est plus caractéristique, elle semble presque moins importante. C'est en cela que le médium composite portant une œuvre transmédia peut faire valoir sa *médiumnité floue*. Une médiumnité dans laquelle la spécificité et la limite de chaque médium s'effacent au profit d'un ensemble évolutif et communicant. Une médiumnité qui dépasse la matière plastique et numérique, et intègre l'humain.

BIBLIOGRAPHIE

- Anzieu Didier, *Le Corps de l'œuvre*, Paris, Gallimard, 1981.
- Barbanti Roberto, « Métamorphoses du médium dans l'art du xx^e siècle à nos jours : Multimédialité et ultramédialité » [Texte de synthèse pour le passage HDR], Paris, 2012.
- Barbanti Roberto, « Les origines des arts multi-media et la question du dépassement du médium », *Question d'Esthétique*, Editions CPEA, hors-série n° 1, 2004, p. 49-74.
- Bourriaud Nicolas, *Esthétique Relationnelle*, Dijon, Presses du réel, 1998
- [Collectif], *Arts et nouvelles technologies*, Paris, L'Harmattan, 2007.
- Couchot Edmond, « Médias et immédias. », *Art et Communication*, Rayon photo, Paris, Osiris, 1986, p. 101-106,
- Dena Christy, *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments [Thèse]*, School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications Digital Cultures Program, University of Sydney, 2009.
- Duchamp Marcel, *Le processus créatif*, Paris, France, L'Echoppe, 1990.
- Duchamp Marcel, *Duchamp du signe suivi de Notes*, Paris, Flammarion, 2008.
- Groupierre Karleen, « Ghost Invaders comme paradigme du métissage entre territoires réels, territoires virtuels, territoires fictionnels ? », *MEI Les territoires du virtuel*, n° 37, 2013, p. 11.
- Groupierre Karleen, *Enjeux des transmédiats de fiction en termes de création et de réception [Thèse]*, Université Paris 8, 2012, en ligne : karleen.fr/these.
- Higgins Dick, « Intermedia », dans Feuillie Nicolas (dir.), *Fluxus dixit. Une anthologie*, vol. 1, Dijon, Les presses du réel, 2002, p. 201-207
- Jenkins Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, NYU Press, 2006.
- McGonigal Jane, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, London, Jonathan Cape, 2011.
- McGonigal Jane, « The Puppet Master Problem: Design for Real-World, Mission Based Gaming », in Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *Second Person*, MIT Press, 2006, en ligne : http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal_the-puppet-master-problem_mitpress.pdf.
- McLuhan Marshall, McLuhan Eric and Zingrone Frank, *Essential McLuhan*, London, Routledge, 1997.
- Rose Frank, *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories [Reprint]*, WW Norton & Co, 2012.
- Winnicott Donald Woods, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 2015.

NOTES

1. Notons que, même si nous nous concentrerons dans cet article sur les récits transmédiés de fiction, il existe aussi des projets documentaires, parfois politisés, qui adoptent une structure narrative transmédia.
2. Groupierre Karleen, *Enjeux des transmédiés de fiction en termes de création et de réception*, thèse de doctorat, Université Paris 8, 2013.
3. Nous traduisons : “A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new element making a distinctive and valuable contribution to the whole.”, Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, NYU Press, 2006, p. 95-96.
4. Dena Christy, *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* [Thèse], School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications Digital Cultures Program, University of Sydney, 2009.
5. Rose Frank, *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories* [Reprint], WW Norton & Co, 2012, p. 8 : “We know this much: people want to be immersed. They want to get involved in a story, to carve out a role for themselves, to make their own. But how is the author supposed to accommodate them?”
6. *Ibid.*, p. 6. “a new type of narrative emerging-one that's nonlinear, that's participatory and often gamelike, and that's designed above all to be immersive. This is ‘deep media’: stories that are not just entertaining, but immersive, taking you deeper than hour-long TV drama or a two-hour movie or a 30-second spot will permit.”
7. *Ibid.*, p. 98. “We live in a moment when two modes of popular culture are vying for supremacy: passivity versus participation. Mass media versus deep media”.
8. Groupierre Karleen, *L'ombre rose*, 2008. www.uneombre.com.
9. Daste Sophie, Groupierre Karleen et Adrien Mazaud, *Miroir*, 2009.
10. Krajewski Pascal, « Appel à articles » du présent numéro de la revue *Appareil*, 2015. Consulté le 01/07/2017 sur <http://www.mshparisnord.fr/actualites/appels-a-communications/item/1948-appel-a-contribution-revue-appareil.html>
11. Bernado Nuno, *Sofia's Diary*, transmédia, 2007. En ligne : <http://www.bebo.com/sofiasdiary>.
Pour plus d'information, voir aussi : BeActive Entertainment, « Sofia's Diary », [beactivemedia.com](http://www.beactivemedia.com), 2012, en ligne : <http://www.beactivemedia.com/tv-film/sofias-diary/> et Lisa McGarry, « Sofia's Diary On Bebo Gets 5 Million Viewers In Two Weeks! », unrealitytv.co.uk, 2008, en ligne : <http://primetime.unrealitytv.co.uk/sofias-diary-on-bebo-gets-5-million-viewers-in-one-week/>.
12. Dena Christy, *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* [thèse], School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications Digital Cultures Program, University of Sydney, 2009. Notons que cette définition ne contredit pas celle de H. Jenkins, elle la limite et la complète.
13. Traduit en français par « Jeux à Réalité Alternée ».
14. Groupierre Karleen, Edwige Lelièvre, 2012.
15. Personnages de fiction augmentés de divers accessoires : comptes sur les réseaux sociaux, ils sont parfois incarnés par des acteurs, possèdent cartes de visite, téléphone portable, site internet, blog, etc.
16. « Un assemblage d'au moins deux composants non miscibles (mais ayant une forte capacité de pénétration) dont les propriétés se complètent. Le nouveau matériau ainsi constitué, hétérogène, possède des propriétés que les composants seuls ne possèdent pas. », Larousse 2011.
17. Studio Ankama, 2012.
18. Cité par Adolphe Appia, *Œuvres complètes*, Tome 2, Paris, L'Âge d'homme, 1986, p. 440.

19. Higgins Dick, « Intermedia », *The something else press newsletter*, vol. 1, n° 1, Février 1966. Repris dans Nicolas Feuillie (dir.), *Fluxus dixit. Une anthologie*, vol. 1, Dijon, Les presses du réel, 2002, p. 201-207.
20. Groupierre Karleen, *Enjeux des transmédiats de fiction en termes de création et de réception [thèse]*, 2013.
21. Lutwidge Dodgson Charles, *Alice's Adventures in Wonderland*, 1865.
22. Redon Odilon et Alexandra Strauss, *Nouvelles et contes fantastiques*, Paris, RMN-Grand Palais, 2011.
23. *Ibid.*, p 57. Cette œuvre et ce texte ont été réunis et sont présentés côte à côte dans l'ouvrage.
24. McLuhan Marshall, Eric McLuhan & Frank Zingrone, *Essential McLuhan*, London, Routledge, 1997, p. 272. "Today we are beginning to notice that the new media are not just mechanical gimmicks for creating worlds of illusion, but new languages with new and unique powers of expression."
25. Balle Francis, *Les médias*, Paris, Presses universitaires de France, 2004, p. 16.
26. Groupierre Karleen, « Ghost Invaders comme paradigme du métissage entre territoires réels, territoires virtuels, territoires fictionnels ? », *MEI LES TERRITOIRES DU VIRTUEL*, n° 37, 2013, p. 11
27. McGonigal Jane, "The Puppet Master Problem: Design for Real-World, Mission Based Gaming", dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *Second Person*, MIT Press, 2006.
28. Bourriaud Nicolas, *Esthétique Relationnelle*, Dijon, Presses du réel, 1998, p. 117.
29. Il s'agit de personnages de fictions (très souvent incarnés par des acteurs réels) qui entrent en communication (privée) avec les joueurs. Leur présence est intensifiée par l'ajout d'accessoires appartenant au registre réel. Ainsi, un personnage augmenté pourra posséder un téléphone portable, une carte de visite, un compte sur différents réseaux sociaux, etc.
30. Couchot Edmond, « Médias et immédias », in *Art et Communication*, Rayon photo, Paris, Osiris, 1986, p. 105.
31. Duchamp Marcel, « L'artiste doit-il aller à l'Université ? » (Extraits de l'allocution à l'université d'Hofstra, New York, 1960), dans *Duchamp du signe suivi de Notes*, Paris, Flammarion, 2008, p. 220.
32. En référence à Hölderlin : « Il faut habiter poétiquement la terre », cité dans : François Cheng, *Cinq méditations sur la beauté*, Paris, Albin Michel, 2008.
33. Notre réel est représenté par nos usages et les médias que nous utilisons à des fins non fictionnelles : téléphones, e-mails.

RÉSUMÉS

Dans un monde où les technologies numériques se démocratisent, apparaissent également des œuvres immersives déployées sur de multiples supports : les transmédiats de fiction.

Ces œuvres transmédiats semblent amener une transformation de l'usage du médium dans la création artistique. En effet, traditionnellement, chacun décide de ce que sera la concrétisation d'une idée en œuvre par rapport à ce qu'il sait faire, à l'expérience de création qu'il a acquise dans le passé, et à son médium de prédilection. Lorsqu'un peintre crée, il verra probablement mentalement avant même d'attraper un pinceau, les pigments qu'il souhaite utiliser, le grain de la toile ou l'onctuosité de ses couleurs. Dans un élan d'anticipation de sa création, il transformera le matériel en médium.

Mais que voit un artiste qui est sensibilisé à la musique, aux interfaces numériques, à la peinture, aux jeux et à la vidéo ? Quel matériel choisirait cet auteur qui n'a pas d'habitude de création attachée à un médium en particulier ? Ne pourrait-il pas voir une œuvre hybride concrétisée via différents vecteurs de création, en d'autres mots, un transmédia ? Ainsi, il existerait des auteurs capables de créer sans que leur création ne soit limitée par un médium de prédilection ; des auteurs transmédiés possédant une véritable palette de médium, assemblés pour porter une même œuvre.

In a world marked by the democratization of new technologies, immersive works spread over multiple supports appear: transmedia fictions. Those transmedia art works seems to lead to a transformation of the uses of the medium in artistic creation. Indeed, each author decides usually the way to transform an idea into an art piece, according to his own skills, experiences, area of expertise and his favorite medium. When a painter creates and before he even takes a brush, he mentally foresees the pigments he wants to use, the canvas grain or colors smoothness. In momentum of anticipation, he will transform the material in a medium. But, what could foresee a versatile artist who is aware of music, digital interfaces, painting, games and videos? What material will be chosen by an author who has no predilection for a specific way of realization? Could he not see a hybrid art work realized using simultaneously various creative ways, in other words a transmedia? So, some authors could be able to create without the limit of a predilection for a specific medium; they would be transmedia authors, having an impressive range of medium and all gathered to form a unique artwork?

INDEX

Mots-clés : Transmédia, Fictions immersives, Arts numériques, Création numérique, Storytelling, Trans-art, Art interactif, Expérimentations en arts et technologies

AUTEUR

KARLEEN GROUPIERRE

Karleen Groupierre est une artiste-chercheuse, maître de conférences dans le laboratoire LLSETI (Langages, Littératures et Sociétés - Études Transfrontalières et Internationales) de l'Université Savoie Mont-Blanc, chercheuse associée au laboratoire INReV (Images Numériques et Réalité Virtuelle) de l'Université Paris 8 et membre du collectif de chercheurs OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines). Elle est également l'auteure de plusieurs installations artistiques interactives, courts-métrages et fictions transmédiés qui sont exposés internationalement ; karleen.groupierre@univ-smb.fr